

Efektivitas Pembelajaran melalui Metode Sociodrama dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PkN Siswa

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENGEMBANGAN METODE SOSIODRAMA DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PKn SISWA KELAS VIII SMPN 2 PARANG**Mas'adah Anjar Rohmah**

094254007 (PPKn, FIS,UNESA) peyders.uye@gmail.com

Dra.Hj.Rr.Nanik Setyowati,M.Si.

196708251992032001 (PPKn, FIS,UNESA) rr_nanik_setyowati@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tentang motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Parang, kecamatan Parang, kabupaten Magetan dalam pembelajaran PkN dengan menggunakan metode sociodrama yang digunakan oleh guru dan pertanyaan tentang seberapa tinggi tingkat efektivitas pembelajaran melalui pengembangan metode sociodrama dalam meningkatkan prestasi belajar PkN siswa di kelas VIII SMPN 2 Parang, kecamatan Parang, kabupaten Magetan. Berdasarkan tujuan dilakukan penelitian ini, digunakan pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan desain penelitian *True Experimental Design* (Eksperimen yang betul-betul) dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes yang digunakan untuk memperoleh data tentang efektivitas metode sociodrama sebelum dan sesudah diberikan intervensi, metode observasi dan wawancara untuk memperdalam hasil analisis data, dan metode dokumentasi untuk mengungkap data yang terdokumentasi. Responden dalam penelitian ini siswa kelas VIII SMPN 2 Parang, yang diambil dengan menggunakan sistem *purposive sampling* yang diambil berdasarkan nilai pretest yang diberikan, kemudian diperoleh kelas eksperimen 22 anak dan kelas kontrol 22 anak. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perhitungan statistik uji-t rumus *polled varian*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai motivasi belajar PkN siswa dengan menggunakan metode sociodrama terjadi peningkatan motivasinya, selain itu analisis yang diperoleh dari uji statistik dengan menggunakan taraf kesalahan 5%, yang kemudian menghasilkan perbedaan L_h lebih kecil -2,379 dan -17,712 dari L_t . Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode sociodrama secara signifikan meningkatkan prestasi belajar PkN siswa kelas VIII SMPN 2 Parang, kecamatan Parang, kabupaten Magetan.

Kata kunci: Efektivitas, Metode Sociodrama, Prestasi Belajar

ABSTRACT

The purpose of this study was to know about student motivation of PkN learning at SMPN 2 Parang , Parang districts , Magetan counties, in this learning by using the method by the teacher sociodramas and questions about the effectiveness of learning through the development of methods to improve learning achievement sociodramas PPKn eighth grade students at SMP 2 Parang , Parang districts , countries Magetan . Based on the purpose of this research , used a quantitative approach , the research design *True Experimental Design* (real Eksperimen) by *Pretest-Posttest Control Group Design*. Methods of data collection in this study is a test method used to obtain data on the effectiveness of the method sociodramas before and after the intervention , methods of observation and interviews to deepen the analysis of data , and the data reveal documentation for methods documented . Respondents in this study are class VIII SMPN 2 Parang , taken using *purposive sampling* system are taken based on pretest value given , then obtained the experimental class are 22 children and control class 22 children . The data obtained were analyzed using t-test statistical calculation formula *polled variants* . Based on observations and interviews regarding students' motivation to learn PkN sociodramas using an increase in motivation , other than that obtained from the analysis of statistical tests by using error level of 5 % , which resulted in a smaller difference L_h -17.712 -2.379 and from L_t . These results demonstrate the effectiveness of learning through the development of methods to improve learning achievement sociodramas PkN VIII students at SMPN 2 Parang , Parang districts , Magetan counties .

Keywords : Effectiveness , sociodramas Method , Learning Achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu instrumen bangsa yang memerlukan perhatian khusus dalam pelaksanaan dan pengembangannya. Pengembangan di bidang pendidikan tidak serta merta berjalan dan bergulir

begitu saja, akan tetapi harus ada konsep, strategi, peran serta pengelola pendidikan (sekolah) dan fasilitator pendidikan yang dalam hal ini adalah pemerintahan, yang harus aktif dalam mengimplementasikan program-program, cermat dalam melaksanakan evaluasi dan bijak dalam mengeluarkan segala kebijakan pendidikan.

Suatu bangsa banyak ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan. Seperti dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 5 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pengertian di atas, dapat menjelaskan bahwa hasil belajar yang diinginkan itu betul-betul manusia yang berkualitas secara optimal, sebab bagi bangsa yang sedang berkembang seperti Indonesia manusia yang berkualitas itulah yang sangat diperlukan. Inti dari proses pendidikan secara formal dalam pembelajaran, adalah siswa belajar. Oleh karena itu belajar tidak dapat dipisahkan. Sehingga dalam peristilahan pendidikan kita mengenal ungkapan Proses Belajar Mengajar.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu bidang studi yang tidak hanya dapat memerlukan hafalan saja, tetapi ditekankan pada pemahamannya. Umumnya siswa merasa kesulitan dalam mengaplikasikan dalam proses belajar mengajar. Sasaran akhir dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi ditekankan pada proses dan hasil belajar siswa. Penilaian terhadap kemampuan belajar siswa tidak hanya berdasarkan kesan umum guru tentang tingkah laku siswa, karena hal ini akan sangat subjektif.

Guru dituntut untuk mampu menemukan tingkah laku keseluruhan yang dicapai siswa dari proses belajar mengajar, sehingga hasil penilaian keseluruhan tersebut benar-benar objektif dan dapat dipercaya. Guru adalah tenaga profesional yang menggunakan keahliannya untuk membantu perkembangan para peserta didik, karena guru berperan sebagai agen pembaharu, pemimpin dan pendukung nilai-nilai masyarakat. Guru juga harus merancang program pembelajaran atas dasar kebutuhan umum maupun kebutuhan perorangan peserta didiknya.

Pembelajaran PKn di sekolah diperlukan guru kreatif yang mampu sebagai perencana, pelaksana, pengajaran, fasilitator, administrasi, evaluator, manager, pengarah, dan pemberi keputusan (Djahari, 1985: 7-8 ; Rakmat, 2007 : 13). Untuk itulah maka proses pembelajaran haruslah ditunjang oleh metodeologi pengajaran yang efektif, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun metode pengajaran yang bisa dilakukan diantaranya metode demonstrasi, observasi,

ceramah, diskusi, debat, sosiodrama, dan lain sebagainya.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Cevi Nurmaulana Irvan (2008) dalam penelitiannya yang berjudul “Profil Pengembangan Metode Sosiodrama dalam Menumbuhkan Perilaku Demokrasi Siswa (Kajian Deskriptif Kualitatif di SDN 5 Munjul Jaya Purwakarta)”, metode sosiodrama akan menjadikan siswa lebih kritis, berani mengeluarkan ide-ide/pendapat terhadap masalah-masalah sosial yang sedang terjadi dengan berbagai alasan dan argumentasi. Hal tersebut tentu didukung dengan guru yang selalu tetap memberikan dorongan dan stimulus terhadap siswa untuk selalu berperilaku demokrasi. Motivasi belajar siswa akan tumbuh disebabkan oleh adanya metode yang bervariasi dalam pembelajaran seperti pembelajaran PKn dengan menggunakan metode sosiodrama. Siswa dapat memerankan tokoh lakon atau peran yang sesuai dengan keinginannya, selain itu sambil belajar siswa juga menggali kemampuan/potensi yang ada pada dirinya seperti kemampuan berakting atau bersandiwara. Diharapkan materi dalam pembelajaranpun akan dengan mudah diserap oleh siswa.

Penelitian ini menjadi penting dilakukan karena kebanyakan di sekolah-sekolah khususnya sekolah yang berada di kota yang dapat dikatakan kota kecil seperti Magetan jarang ditemui sekolah yang menggunakan metode pembelajaran sosiodrama. Kebanyakan yang diterapkan oleh guru dalam memberikan pembelajaran adalah menggunakan metode seperti ceramah yang metodenya hanya terfokus pada guru saja.

Penelitian ini dilakukan dan dianggap penting untuk diteliti dan menjadi bahan pertimbangan yang baik dalam mata pelajaran PKn, karena dalam tiga tahun terakhir, metode ini dipergunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PKn agar siswa sendiri tidak merasa bosan dan menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Seperti halnya yang telah disampaikan oleh salah satu guru PKn yang telah menerapkan metode sosiodrama tersebut, awalnya memang sulit mengkondisikan siswa dalam metode tersebut, tetapi menurut beliau siswa memang jauh lebih antusias dalam mengikuti ataupun mendramatisir setiap peran yang mereka terima dalam setiap materi yang diperankan dalam metode sosiodrama.

Rumusan masalah penelitian ini adalah 1. Seberapa tinggi tingkat efektivitas pembelajaran melalui pengembangan metode sosiodrama dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran PKn siswa di Kelas VIII SMP Negeri 2 Parang, Kecamatan Parang, Kabupaten Magetan? 2. Bagaimana motivasi belajar

siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Parang dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode sosiodrama yang digunakan oleh guru ?. Sedangkan tujuannya adalah 1. Mengetahui dan mendapatkan deskripsi tentang motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode sosiodrama yang diterapkan oleh guru. 2. Mengetahui dan mendapatkan deskripsi tentang tingkat efektivitas pembelajaran melalui pengembangan metode sosiodrama dalam meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Parang, Kecamatan Parang, Kabupaten Magetan.

Sebagai suatu sistem tentu saja kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber, serta evaluasi. 1. Tujuan, tujuan pengajaran adalah deskripsi tentang penampilan perilaku (*performance*) murid-murid yang kita harapkan setelah mereka mempelajari bahan pelajaran yang kita ajarkan (Roestiyah 1989 : 43 ; Bahri dan Zain, 1995 : 49). Tujuan merupakan satu elemen dalam pembelajaran yang perlu diperhatikan sebelum proses kegiatan belajar dimulai, karena dengan merumuskan tujuan diharapkan nilai-nilai yang kita sampaikan dapat tercapai sesuai keinginan. 2. Bahan Pelajaran, bahan pelajaran menurut Arikunto (1990 : 114) merupakan unsur inti yang ada dalam kegiatan belajar mengajar, karena memang bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh anak didik. Bahan pelajaran merupakan suatu komponen utama dalam proses kegiatan belajar siswa dikelas, karena dengan adanya bahan pelajaran diharapkan akan terjadinya suatu transformasi ilmu yang pada akhirnya dapat dikuasai siswa menuju suatu perubahan. 3. Kegiatan Belajar Mengajar, kegiatan belajar mengajar adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar (Bahri dan Zain, 1995 : 51). Berdasarkan pengertian di atas, untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam proses pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar. Hal ini dilakukan dalam rangka proses transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik. 4. Metode, metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran. Pentingnya pemilihan dan penentuan metode, maksudnya adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode yang bagaimana yang akan dipilih untuk mencapai tujuan. Pemilihan dan penentuan metode ini didasarkan adanya metode-metode tertentu yang tidak bisa dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak semua siswa atau anak didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama, daya serap anak didik terhadap bahan yang diberikan juga bermacam-macam, ada yang cepat, sedang, dan lambat. Oleh karena itu dibutuhkan komponen yang mendukung tadi, agar siswa didik dapat lebih memotivasi dirinya dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu komponen tersebutlah yang juga diterapkan di SMP Negeri 2 Parang sebagai penunjang proses pembelajaran. Komponen tersebut adalah Metode.

Metode secara harfiah berarti 'cara'. Dalam pemakaian yang umum metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu (Pupuh dan Sobry, 2007 : 55).

Sedangkan menurut Surahman (1961: 64) dalam Subirto (2002 : 148), menegaskan bahwa:

metode pengajaran adalah cara-cara pelaksanaan dari pada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah.

Metode mengajar ialah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Sudjana, 1987 : 76).

Metode mengajar/teknik penyajian adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur.

Pengertian lain ialah sebagai teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik. (Roestiyah N.K, 2008 : 1).

Surakhman (1961 : 65) dalam Bahri (1995 : 53 - 54) mengemukakan lima faktor yang mempengaruhi penggunaan metode mengajar, yakni : a. Tujuan dengan berbagai jenis dan fungsinya b. Anak didik dengan berbagai tingkat kematangannya c. Situasi berlainan keadaannya d. Fasilitas bervariasi secara kualitas dan kuantitasnya e. Kepribadian dan kompetensi guru yang berbeda-beda.

Berdasarkan berbagai pendapat yang dikemukakan di atas dapat dikatakan metode merupakan suatu cara yang harus dikuasai oleh guru dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya metode guru mampu mentransfer ilmu pengetahuan pada peserta didik sehingga timbul satu perubahan sikap atau perilaku keinginan untuk belajar.

Macam-macam jumlah metode mengajar mulai yang paling tradisional sampai yang paling modern, sesungguhnya banyak dan hampir tidak dapat dihitung dengan jari-jari tangan. Menurut Yamin (2003 : 64) mengemukakan beberapa metode yang

memungkinkan diterapkan di dalam kelas, antara lain : Metode Ceramah, Metode Demonstrasi dan Eksperimen, Metode Tanya Jawab, Metode Penampilan, Metode Diskusi, Metode Studi Mandiri, Metode Pembelajaran Terprogram, Metode Latihan Bersama Teman, Metode Simulasi, Metode Pemecahan Masalah, Metode Studi Kasus, Metode Insiden, Metode Praktikum, Metode Proyek, Metode Bermain Peran (Sosiodrama), Metode Seminar, Metode Simposium, Metode Tutorial, Metode Deduktif dan Metode Induktif.

Banyak berbagai macam metode yang dapat kita gunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk memberikan nuansa yang berbeda-beda dalam setiap kegiatan sehingga tidak membosankan anak. Selain itu, penggunaan metode dalam kegiatan belajar mengajar disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran.

Dari beberapa metode yang telah disampaikan di atas, yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini adalah metode sosiodrama. Adapun pengertian metode sosiodrama menurut para ahli, yaitu :

Menurut Bahri dan Zain (1995 : 100) mengemukakan bahwa :

Metode sosiodrama adalah suatu model pembelajaran dengan cara mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, dengan tujuan siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, berbagi tanggung jawab, mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan merangsang siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Berbeda dengan pendapat yang dikemukakan Sanjaya (2006 : 158), yaitu :

Metode sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa, pengertian metode sosiodrama merupakan suatu metode pembelajaran dimana siswanya dapat memainkan suatu peranan dari perilaku seseorang dalam suatu peristiwa masalah-masalah sosial yang sedang terjadi di masyarakat.

Seperti yang telah dikemukakan terdahulu, metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun

dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Sosiodrama adalah sandiwara tanpa naskah (*script*) dan tanpa latihan terlebih dahulu, sehingga dilakukan secara spontan. Masalah yang didramatisasikan adalah mengenai situasi sosial. Sosiodrama akan menarik bila situasi yang sedang memuncak, kemudian dihentikan. Selanjutnya diadakan diskusi, bagaimana jalan cerita seterusnya, atau pemecahan masalah selanjutnya (Bahri dan Zain, 1995 : 115).

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode sosiodrama antara lain, menurut Bahri dan Zain (1995 : 100) : a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, d. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah

Dalam pelaksanaan metode sosiodrama agar berhasil dengan efektif, menurut Roestiyah (2008 : 91) perlu mempertimbangkan beberapa langkah-langkahnya, ialah : a). Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula. b). Guru harus memilih masalah yang urgent, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu. c). Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bias menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama. d). Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu. e). Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas peranannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun berdialog. f). Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah sosiodrama selesai. g). Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog. h). Setelah sosiodrama itu dalam situasi klimaks, maka harus diberhentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan

untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. i). Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa, dalam pelaksanaan metode sosiodrama terdapat langkah-langkah yang perlu menjadi pertimbangan oleh setiap guru, karena dengan memperhatikan langkah-langkah tersebut metode sosiodrama dapat dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran.

Roestiyah (2008 : 90), mengemukakan tujuan dari teknik sosiodrama adalah agar siswa dapat memahami perasaan orang lain; dapat tepo seliro dan toleransi. Sedangkan menurut Sanjaya (2006 : 159), sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah – masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

Proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode sosiodrama memiliki kelebihan yang dapat menumbuhkan potensi dan bakat yang terdapat pada setiap peserta didik untuk dikembangkan, sehingga dengan potensi dan bakat yang ada, peserta didik memiliki kemampuan untuk menghadapi berbagai persoalan dan pemecahannya.

Kelemahan yang terdapat pada metode sosiodrama, seyogyanya guru sebagai fasilitator, pengarah dan pembimbing harus memiliki kemampuan untuk dapat meminimalisir kelemahan-kelemahan tersebut sehingga tidak menghambat proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Penjelasan dari metode sosiodrama di atas akan berpengaruh terhadap prestasi belajar yang akan diperoleh peserta didik karena pada hakekatnya dalam hal ini tujuan pokok penggunaan metode sosiodrama ini pada dasarnya akan membawa pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni “prestasi” dan “belajar”, mempunyai arti yang berbeda. Untuk memahami lebih jauh tentang pengertian prestasi belajar, peneliti menjabarkan makna dari kedua kata tersebut. Prestasi adalah suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual atau kelompok. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya). Dari pengertian di atas bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan seseorang atau kelompok yang telah dikerjakan, diciptakan dan menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan bekerja.

Zaenal Arifin (1990:3), mengemukakan bahwa kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slamet, 2003:2).

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor intrinsik) individu antara lain minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif, sedangkan faktor dari luar diri (faktor ekstrinsik) individu antara lain faktor lingkungan yaitu alam, sosial budaya dan keluarga dan faktor instrumental yaitu kurikulum, program, sarana dan fasilitas dan guru (Djamarah, 2002:144).

Prestasi belajar dibidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor Kognitif, Afektif dan Psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau ketrampilan yang dinyatakan sesudah hasil tes.

Jadi prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, umumnya prestasi belajar dalam sekolah berbentuk pemberian nilai (angka) dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauhmana siswa telah menguasai materi pelajaran yang disampaikan, biasanya prestasi belajar ini dinyatakan dengan angka, huruf, atau kalimat dan terdapat dalam periode tertentu.

Kata motivasi berasal dari kata “motif” yang pada hakekatnya merupakan terminologi umum yang memberikan makna “daya dorong”, “keinginan”, “kebutuhan”, dan “kemauan”. Motif yang telah aktif disebut “motivasi”.

Mc Donald (dalam Sardiman, 2001:71) menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “perasaan/*feeling*” dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan. Elemen pentingnya terdiri atas: (1) motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam system “*neurophysiological*” yang ada pada manusia karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia. (2) motivasi ditandai dengan munculnya

perasaan (*feeling*) dan afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi, dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia. Dan (3) motivasi akan terangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi yakni tujuan.

Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini menyangkut soal kebutuhan. Marx (1976:418) menyatakan bahwa motivasi menentukan arah dan intensitas tingkah laku. Hudgin (1983:390) mengemukakan bahwa motivasi ini mengarahkan tingkah laku untuk mencapai pada tujuan/*ends*. Motivasi muncul sebagai usaha untuk memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi. Kretschmer dan Ballachey (1962:69) mengatakan bahwa motivasi didasari atas keinginan dan tujuan. Brown (1980:113), menjelaskan bahwa motivasi adalah dorongan atau rangsangan yang bersifat menyeluruh, situasional, dan berorientasi pada tugas yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

Teori motivasi juga dikembangkan oleh Herzberg (dalam Sudrajat ; 2008) dikenal dengan “Model Dua Faktor” dari motivasi, yakni faktor motivasional dan faktor hygiene atau “pemeliharaan”. Menurut teori ini yang dimaksud faktor motivasional adalah hal-hal yang mendorong berprestasi yang sifatnya intrinsik, yang berarti bersumber pada diri seseorang, sedangkan yang dimaksud dengan faktor hygiene atau faktor pemeliharaan yakni faktor-faktor yang sifatnya ekstrinsik, yang berarti bersumber dari luar diri yang turut menentukan perilaku seseorang dalam kehidupan seseorang.

Menurut Herzberg, yang tergolong sebagai faktor motivasional antara lain ialah pekerjaan seseorang, keberhasilan yang diraih, kesempatan yang tumbuh, kemajuan dalam karier dan pengakuan orang lain. Sedangkan faktor-faktor hygiene atau pemeliharaan mencakup antara lain status seseorang dalam organisasi, hubungan seorang individu dengan atasannya, hubungan seseorang dengan rekan-rekan sekerjanya.

Dari pengertian motivasi di atas, kemudian diaplikasikan dalam kegiatan belajar, maka motivasi belajar pada hakekatnya adalah dorongan penggerak aktif dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Motivasi belajar bisa dikatakan sebagai energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap tujuan-tujuan belajar. Motivasi belajar menentukan secara langsung terhadap intensitas belajar. Seseorang

yang memiliki motivasi belajar tinggi akan melakukan kegiatan belajar secara optimal (Wiyono, 2003:28-34).

Motivasi belajar merupakan variabel yang paling penting, karena proses belajar akan lebih efisien jika warga belajar yang bersangkutan memiliki keinginan untuk mempelajari sesuatu yang dipikirkannya (Kibler, et al, 1981:122-183). Coffey et al (1975:214) menyatakan bahwa, sifat keragaman dan kedinamisan manusia menjadikan perbedaan serta perubahan kebutuhan secara individual sesuai dengan situasi dan kondisi, dan bagi individu hal ini merupakan pendorong tumbuhnya motivasi memenuhi kebutuhan untuk mencapai kepuasan.

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 1998:64). Dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis untuk rumusan masalah yakni: (1). Motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Parang dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode sosiodrama yang digunakan oleh guru. (2) Ha : Terdapat perbedaan efektivitas pengembangan metode sosiodrama dalam mempengaruhi nilai prestasi belajar PKn siswa di Kelas VIII SMP Negeri 2 Parang, Kecamatan Parang, Kabupaten Magetan. H0: Tidak terdapat perbedaan efektivitas pengembangan metode sosiodrama dalam mempengaruhi nilai prestasi belajar PKn siswa di Kelas VIII SMP Negeri 2 Parang, Kecamatan Parang, Kabupaten Magetan.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dan desain penelitian *True Experimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2013:107). Selanjutnya dikatakan *True Experimental Design* karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen. Dalam *Pretest-Posttest Control Group Design* terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$ (Sugiyono, 2013:112). Dalam penelitian ini mencari seberapa tinggi efektivitas pembelajaran melalui pengembangan metode sosiodrama dalam

meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Parang.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Parang tepatnya di desa Krajan, kecamatan Parang, kabupaten Magetan. Adapun alasan pemilihan lokasi dan subjek penelitian berdasarkan pertimbangan bahwa populasi diasumsikan homogen dalam variabel-variabel yang berpengaruh dalam penelitian serta memiliki akses yang mudah dan terjangkau dalam membantu kegiatan penelitian. Waktu penelitian dilakukan dari awal (pengajuan judul) sampai akhir (hasil penelitian) kurang lebih 7 bulan yang dimulai bulan April 2013 sampai Februari 2014.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 2 Parang yang berjumlah 177 siswa. Jumlah populasi terdiri dari 8 kelas yaitu kelas VIII A sampai VIII H. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2008:68). Pertimbangan yang digunakan dalam pengambilan sampel ini adalah nilai hasil belajar yang diperoleh oleh masing-masing responden saat diadakan pretest. Setelah dilakukan pretest dari kelas A sampai H, maka akan dicari data dari siswa yang homogen (menentukan homogenitasnya) untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil yang diperoleh melalui pretest dan uji homogenitas, ditemukan kelas yang homogen yakni kelas C sebagai kelas eksperimen dan kelas D sebagai kelas kontrol.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (pengembangan metode sosiodrama) dan variabel terikat (prestasi belajar). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah (a) tes, meliputi: *pretest* dan *posttest*. Tes ini digunakan untuk mendapatkan data tentang efektivitas pembelajaran metode sosiodrama. (b) observasi. Tujuan dari observasi adalah untuk mengetahui aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar pada saat penerapan metode pembelajaran sosiodrama. (c) dokumentasi yang berupa foto hasil karya atau produk yang dihasilkan siswa dalam bentuk mini madding. (d) wawancara. Tujuan dari teknik angket ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar PKn siswa dalam menggunakan metode sosiodrama.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis statistik dengan *t-test Polled Varian*. Adapun rumus *t-test polled varian* adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

- t = besarnya uji-t yang dihitung
 \bar{X}_1 = nilai sebelum \bar{X}_2 = nilai sesudah
 n_1 = Jumlah siswa yang mengikuti kelas eksperimen
 n_2 = Jumlah siswa yang mengikuti kelas kontrol
 S_1^2 = Varian Nilai Kelompok Eksperimen
 S_2^2 = Varian Nilai Kelompok Kontrol

Selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel dengan $22 = n_1 + n_2 - 2$ Dengan $22 = \dots\dots\dots$ dan taraf kesalahan 5% maka t tabel = $\dots\dots\dots$

Dalam Hal ini berlaku ketentuan bahwa, bila t hitung lebih kecil atau sama dengan t tabel, maka H_0 diterima. Dari situlah dapat diketahui perbedaan tingkat kognitif sebelum ataupun sesudah penerapan metode sosiodrama.

Langkah-langkah pengujian hipotesis: 1. Uji Homogenitas 2. Uji Normalitas 3. Hitung statistik menggunakan *t test Polled Varian* 4. Lihat tabel untuk menetapkan nilai t tabel dengan $(dk) = n_1 + n_2 - 2$ 5. Hasil dan kesimpulan dengan ketentuan:

H_0 ditolak atau H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_0 diterima atau H_a ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

Selanjutnya untuk data pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\bar{X}_i = \frac{\sum_{i=1}^N X_i}{N}$$

Keterangan :

- \bar{X}_i = Rata-rata skor aktivitas siswa
 X_i = Total nilai siswa
 N = Total item per kelompok

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Sekolah

SMPN 2 Parang terletak di desa Krajan kecamatan Parang Kabupate Magetan. Saat ini yang berkedudukan sebagai Kepala Sekolah adalah bapak Drs. Agus Pramono, M.Pd. sejak 19 Oktober 2005 hingga sekarang 2012. Sudah ± 7 tahun menjabat di SMPN 2 Parang, dan terhitung paling lama belum dimutasi dibanding kepala sekolah sebelumnya. SMPN 2 Parang terdiri dari 24 ruang belajar. Memiliki sarana prasarana pembelajaran yang lengkap seperti *white board*, *matriks board*, papan pengumuman, papan karya siswa, LCD, dan *sound*. Satu kelas terdiri dari 20-25 siswa sehingga daya jangkau ketika proses belajar mengajar lebih efektif.

Perkembangan selama dipimpin oleh Bapak Drs. Agus Pramono, M.Pd. mengalami kemajuan yang sangat pesat di segala bidang akademik maupun non akademik dari tahun ke tahun. Begitu juga perkembangan pembangunan sarana prasarana. Disamping itu SMPN 2 Parang di bawah kepemimpinan Bapak Agus Pramono, M.Pd. telah berhasil membawa SMPN 2 Parang menjadi Sekolah Berstandar Nasional (SSN), sejak tahun 2009 dan telah terakreditasi pada tanggal 11 Juli 2012. Sumber : Profil SMP Negeri 2 Parang.

Hasil Penelitian

Hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, bahwa dalam pengembangan metode sosiodrama terhadap pemahaman siswa dalam pelajaran PKn terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan dan dilaksanakan, yaitu : Pertama, yang perlu diperhatikan adalah melihat terlebih dahulu kurikulum pembelajaran yang masih digunakan saat ini, dalam hal ini kurikulum di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya pelajaran PKn, kemudian menentukan indikator yang terdapat dalam kurikulum tersebut yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kedua, menentukan alat dan bahan ajar. Dalam melaksanakan proses KBM alat dan bahan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang dapat mendukung metode sosiodrama. Alat dan bahan dapat berupa poster, koran, majalah, tanyangan TV, dan referensi-referensi lainnya dengan tujuan agar anak diberi stimulus untuk mengekspresikan dalam mengeluarkan esmosinya yang kemudian menjadi bahan untuk diungkapkan yang sesuai dengan kompetensi dasar yang saat itu ditempuh.

Guru dalam pelaksanaan metode sosiodrama dapat mensetting situasi dan kondisi sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran seperti guru mengatur tempat duduk siswa posisinya melingkar (konteks sidang atau sidang konferensi).

Di akhir proses perlu diadakanya penilaian atau evaluasi terhadap kinerja siswa maupun guru sebagai fasilitator. Penilaian yang dilakukan dalam metode sosiodrama meliputi penilaian proses, bagaimana anak dalam *performans* dalam mengungkapkan berbagai ide-ide atau gagasan/pendapat yang ingin disampaikan. Selain itu, penilaian dilakukan terhadap kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan suatu pendapat terhadap permasalahan yang menjadi bahan ajar yang akan dibahas. Selain itu, diakhir sosiodrama juga perlu adanya kesimpulan yang dapat disampaikan oleh siswa untuk mengetahui sebesar apa pemahan yang diperoleh oleh siswa dalam penggunaan metode sosiodrama tersebut.

Setiap metode pembelajaran tentunya memiliki kelemahan masing-masing begitupun dengan metode sosiodrama memiliki beberapa kelemahan salah satunya : anak yang sulit komunikasi atau kurang percaya diri dalam mengungkapkan ide-idenya. Hal tersebut dapat menghambat proses pembelajaran metode sosiodrama sehingga hasil yang diharapkan tidak sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Untuk menghindari hal tersebut, guru dapat mengatur posisi tempat duduk siswa yang pasif dengan siswa yang aktif berkomunikasi sehingga dapat berbaur dan agar supaya dapat membangkitkan motivasi atau stimulus pada anak untuk belajar dan mampu mengeluarkan pendapat maupun ide-ide yang dimilikinya. Selain kelemahan, dalam metode sosiodrama juga terdapat keunggulan meliputi tiga ranah pembelajaran, yaitu afektif, kognitif dan psikomotor, seperti siswa menjadi cepat tanggap artinya siswa memberikan reaksi berupa pendapat dan mampu memberikan argumen serta mempertahankannya baik keadaan salah maupun benar. Cara berbicara untuk mengeluarkan pendapat tanpa mengalami kesalahan. Tidak jarang siswa yang pandai berbicara namun susah untuk mengeluarkan ide-ide dan sebaliknya. Ketiga ranah tersebut satu dengan yang lainnya saling berkaitan erat sehingga membentuk pola perilaku anak untuk selalu merespon terhadap berbagai perubahan dalam lingkungannya.

Dengan adanya metode sosiodrama pemahaman siswa terhadap Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) lebih baik sehingga memiliki keunggulan dari segi afektif, kognitif dan psikomotor sebagai warga negara yang baik. Penggunaan metode yang bervariasi dalam proses kegiatan belajar di kelas merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap guru. Dengan adanya metode yang bervariasi seperti salah satunya metode sosiodrama dapat menghilangkan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran, dengan metode ini siswa dapat dilatih untuk belajar berakting seperti aktris atau aktor yang sedang memerankan suatu tokoh cerita sehingga dengan kondisi tersebut akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan secara tidak langsung akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih baik.

Data hasil observasi tentang aktivitas siswa kelas eksperimen selama proses belajar mengajar dengan menggunakan metode sosiodrama dan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan dalam penggunaan metode sosiodrama adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Observasi Kelas Kontrol

Aspek Yang Diamati	Skor			
	1	2	3	4
1. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru	2	2	3	2
2. Siswa selalu berada dalam kelompoknya	3	2	3	4
3. Siswa aktif dalam kelompoknya	1	3	2	3
4. Siswa yang merasa kaku berada dalam kelompoknya	3	1	1	3
5. Siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya dalam menyelesaikan masalah dalam LKS	3	3	2	3
6. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah dalam LKS	2	1	2	3
7. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah dalam LKS	1	2	1	3
8. Ada rasa takut pada siswa ketika nomor anggotanya terpanggil	3	1	2	1
9. Siswa mampu menjawab atau mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas	1	3	2	4
10. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran.	2	2	1	2
Rata-rata aktivitas siswa	2,2	2,0	1,9	2,8
Kategori	Cukup	Cukup	Cukup	Baik

Tabel 2. Observasi Kelas Eksperimen

Aspek Yang Diamati	Skor			
	1	2	3	4
1. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru	3	3	4	3
2. Siswa selalu berada dalam kelompoknya	2	3	4	4
3. Siswa aktif dalam kelompoknya	3	2	4	3
4. Siswa yang merasa kaku berada dalam kelompoknya	3	2	3	4
5. Siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya dalam menyelesaikan masalah dalam LKS	3	4	4	4
6. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah dalam LKS	3	3	3	4
7. Ada rasa takut ketika pertama kali nomor anggota yang akan tampil terpanggil	3	2	3	2
8. Siswa mengevaluasi drama yang telah dipentaskan	3	3	3	4
9. Siswa menyimpulkan drama yang telah ditampilkan	2	3	3	4
10. Siswa membuat rangkuman tentang materi yang dipelajari.	4	4	4	4
Rata-rata aktivitas siswa	2,4	2,5	3,5	3,7
Kategori	Cukup	Cukup	Baik	Sangat baik

Keterangan

Kurang Baik : 1
 Cukup : 2
 Baik : 3
 Sangat baik : 4

Berdasarkan tabel 4.6 dan tabel 4.7 menunjukkan rata-rata aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terjadi perbedaan yang signifikan pada aspek kegiatan siswa yang diamati. Perbedaan tersebut ditunjukkan pada tabel 4.6 kelompok 1 memperoleh rata-rata 2,2 yang menunjukkan kategori cukup, kelompok 2 rata-rata 2,0 dengan kategori cukup, kelompok 3 rata-rata 1,9 kategori cukup, dan kelompok 4 rata-rata 2,8 dengan kategori baik. Sedangkan pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa kelompok 1 memperoleh rata-rata 2,4 dengan kategori cukup, kelompok 2 rata-rata 2,5 kategori cukup, kelompok 3 rata-rata 3,5 kategori baik dan kelompok 4 rata-rata 3,7 dengan kategori sangat baik. Dari tabel di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa kelas eksperimen lebih memiliki motivasi yang tinggi dari pada kelas kontrol.

Tingkat Efektivitas Pembelajaran melalui Pengembangan Metode Sosiodrama dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 2 Parang.

Data-data yang diperoleh pada penelitian selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dengan harapan data-data tersebut dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut :

1.a. Data Hasil Pretest, keseluruhan data nilai dari hasil pretest kelas VIII A sampai dengan H dapat dilihat dalam lampiran penelitian. b. Data Temuan Homogenitas, setelah dilakukan pretest, maka ditemukan dua kelas yang homogen yakni kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol. Data hasil nilai pretest kelas VIII C dan kelas VIII D dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Pretes Kelas Eksperimen

No	Kriteria	Nilai
1	Nilai Tertinggi	7,5
2	Nilai Terendah	2,5
3	Rata-rata	5,09
4	Modus	5,5
5	Median	5,25

Tabel 4. Hasi Pretes Kelas Kontrol

No	Kriteria	Nilai
1	Nilai Tertinggi	7
2	Nilai Terendah	3
3	Rata-rata	5,00
4	Modus	4,5
5	Median	4,75

Tabel 5. Uji Homogenitas Pretes

Kelas	N	Tes Awal (Pretes)					
		Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata-rata	Rentang	Varian	Standart Deviasi
Eksperimen	22	7,5	2,5	5,09	6	1,7056	1,306
Kontrol	22	7,5	3	5,00	5,5	1,533	1,238

Uji Homogenitas Varian.

Untuk menguji kesamaan varians-variens tersebut digunakan statistik dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

$$F = \frac{1,7056}{1,533}$$

$$F = 1,1126$$

Karena $F_{hitung} = 1,1126 < F_1 = 1,7056$, maka H_0 diterima pada taraf $\sigma=5\%$, artinya harga varians masing-masing kelas adalah homogen (lihat lampiran).

c. Data Uji Normalitas

1. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Uji normalitas yang digunakan adalah Uji Liliefors dengan taraf signifikan $\sigma = 5\%$.

Tabel 6. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Variabel	Sampel	L_h	L_{tabel}	Kesimpulan
X	22	-0,1138	0,18891	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui $L_h = -0,1138$ sedangkan $L_t = 0,18891$ pada taraf signifikan $\sigma = 0,05$ atau 5% dengan jumlah sampel 22 siswa sebesar -0,1138 karena $L_h < L_t$ atau $-0,1138 < 0,18891$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima, artinya data nilai hasil pretest PKn kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas Kelas Kontrol

Uji normalitas yang digunakan adalah Uji Liliefors dengan taraf signifikan $\sigma = 5\%$.

Tabel 7. Uji Normalitas Kelas Kontrol

Varia bel	Sam pel	L_h	L_{tabel}	Kesimpulan
Y	22	-0,1153	0,18891	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui $L_h = -0,1153$ sedangkan $L_t = 0,18891$ pada taraf signifikan $\sigma = 0,05$ atau 5% dengan jumlah sampel 22 siswa sebesar -0,1153 karena $L_h < L_t$ atau $-0,1153 < 0,18891$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima, artinya data nilai hasil pretest PPKn kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal

2.a. Data Hasil Post test, untuk melihat nilai hasil belajar siswa di kelas eksperimen (kelas VIII C) dan kelas kontrol (kelas VIII D) dimana kedua kelas memperoleh perlakuan yang berbeda maka dilakukan post tes. b. Data temuan Homogenitas, agar diketahui efektivitasnya, maka dari nilai post tes sebelum di uji normalitas dan uji t, terlebih dahulu juga diketahui apakah data dari nilai post tes tersebut homogen atau tidak seperti halnya pretest. Data hasil nilai post tes kelas VIII C dan kelas VIII D dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Posttest Kelas Eksperimen

No	Kriteria	Nilai
1	Nilai Tertinggi	8,5
2	Nilai Terendah	4,5
3	Rata-rata	6,14
4	Modus	5,5
5	Median	5,5

Tabel 9. Hasil Posttest Kelas Kontrol

No	Kriteria	Nilai
1	Nilai Tertinggi	8,5
2	Nilai Terendah	4,5
3	Rata-rata	6,25
4	Modus	6
5	Median	6

Tabel 10. Uji Homogenitas Post tes

Kelas	Tes Akhir (Post tes)						
	N	Nilai Maksi mum	Nilai Minim un	Rata -rata	Rent ang	Varian	Standart Deviasi
Eksperi men	22	8,5	4,5	6,14	5	1,5519	1,2458
Kontrol	22	8,5	4,5	6,25	5	1,6845	1,2979

Uji Homogenitas Varian.

Untuk menguji kesamaan varians-variens tersebut digunakan statistik dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

$$F = \frac{1,6845}{1,5519}$$

$$F = 1,0854$$

$$F_{hitung} = 1,0854 < F_1 = 1,6845$$

, maka H_0 diterima pada taraf $\sigma=5\%$, artinya harga varians masing-masing kelas adalah homogen .

c. Data Uji Normalitas1. Uji Normalitas Kelas Eksperimen, Uji normalitas yang digunakan adalah Uji Liliefors dengan taraf signifikan $\sigma = 5\%$.

Tabel 11. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Variabel	Sam pel	L_h	L_{tabel}	Kesimpulan
X	22	-0,1542	0,18891	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui $L_h = -0,1542$ sedangkan $L_t = 0,18891$ pada taraf signifikan $\sigma = 0,05$ atau 5% dengan jumlah sampel 22 siswa sebesar -0,1542 karena $L_h < L_t$ atau $-0,1542 < 0,18891$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima, artinya data nilai hasil post tes PKn kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas Kelas Kontrol, uji normalitas yang digunakan adalah Uji Liliefors dengan taraf signifikan $\sigma = 5\%$.

Tabel 11. Uji Normalitas Kelas Kontrol

Variabel	Sam pel	L_h	L_{tabel}	Kesimpulan
Y	22	-0,1501	0,18891	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui $L_h = -0,1501$ sedangkan $L_t = 0,18891$ pada taraf signifikan $\sigma = 0,05$ atau 5% dengan jumlah sampel 22 siswa sebesar -0,1501 karena $L_h < L_t$ atau $-0,1501 < 0,18891$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima, artinya data nilai hasil post test PKn kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal .

3). Uji Hipotesis dengan menggunakan Uji-t, untuk membandingkan dua keadaan yang berbeda digunakan Uji-t. Pada penelitian ini yang dibandingkan adalah nilai prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode sosiodrama.

Uji t untuk pretest

$$t = \frac{5,3409 - 6,25}{\sqrt{\frac{(22-1)1,5330 + (22-1)1,6845}{22+22-2} \left(\frac{1}{22} + \frac{1}{22}\right)}}$$

$$t = \frac{-0,9091}{\sqrt{\frac{(32,193) + (35,375)}{42} \left(\frac{2}{22}\right)}}$$

$$t = \frac{-0,9091}{\sqrt{\frac{67,568}{462}}}$$

$$t = \frac{-0,9091}{\sqrt{0,146}}$$

$$t = \frac{-0,9091}{0,3821}$$

$$t = -2,379$$

Selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Dengan $dk = 22 + 22 - 2 = 42$ dan taraf kesalahan 5% maka t tabel = 2,018

Dalam Hal ini berlaku ketentuan bahwa, bila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Di sini $-2,379 < 2,018$ dari situlah dapat diketahui H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa uji t untuk pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai prestasi sama.

Uji-t untuk Post Test

$$t = \frac{5,091 - 6,136}{\sqrt{\frac{(22-1)1,706 + (22-1)552}{22+22-2} \left(\frac{1}{22} + \frac{1}{22}\right)}}$$

$$t = \frac{-1,045}{\sqrt{\frac{(35,826) + (32,592)}{42} \left(\frac{2}{22}\right)}}$$

$$t = \frac{-1,045}{\sqrt{\frac{1629}{462}}}$$

$$t = \frac{-1,045}{\sqrt{0,00353}}$$

$$t = \frac{-1,045}{0,059}$$

$$t = -17,712$$

Selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Dengan $dk = 22 + 22 - 2 = 42$ dan taraf kesalahan 5% maka t tabel = 2,018

Dalam Hal ini berlaku ketentuan bahwa, bila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Di sini $-17,712 < 2,018$ dari situlah dapat diketahui H_0 diterima dan dapat disimpulkan terdapat perbedaan tingkat kognitif

sebelum ataupun sesudah penerapan metode sosiodrama.

Pembahasan

Metode sosiodrama merupakan salah satu metode dari beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam rangka terciptanya suatu proses pembelajaran yang efektif. Setiap guru harus dapat memahami terlebih dahulu komponen-komponen pembelajaran termasuk dalam penentuan suatu metode, karena komponen-komponen pembelajar tersebut merupakan landasan bagi guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pembelajar.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu bidang studi yang tidak dapat hanya memerlukan hapalan saja, tetapi ditekankan pada pemahamannya. Umumnya siswa merasa kesulitan dalam mengaplikasikan proses belajar mengajar.

Sasaran akhir dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi ditekankan pada proses dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menemukan metode yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga anak tidak merasa kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang telah disampaikan guru di lingkungannya. Guru selain dapat memanfaatkan metode, juga harus merancang program pengembangan metode pembelajaran atas dasar kebutuhan umum maupun kebutuhan perorangan peserta didiknya.

Berdasarkan hal di atas dan hasil yang diperoleh dari lapangan bahwa, metode sosiodrama merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam menunjang pembelajaran dan motivasi siswa. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan siswa terhadap Pendidikan Kewarganegaraan lebih baik sehingga memiliki keunggulan dari segi afektif, kognitif dan psikomotor sebagai warga negara yang baik, seperti yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Parang dalam mata pelajaran PKn.

Membina calon warga negara yang memiliki perilaku yang kritis, aktif serta bertanggung jawab merupakan tanggung jawab bersama, sebagai guru PKn berkewajiban untuk melaksanakan pembinaan dari sejak dini seperti halnya penerapan metode sosiodrama ini di SMP Negeri 2 Parang. Oleh karena itu, perlu adanya suatu langkah pengembangan metode khususnya sosiodrama.

Dalam pelaksanaan pengembangan metode sosiodrama proses pembelajaran yang dilakukan guru PKn, meliputi : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengontrolan dan Evaluasi, serta yang terakhir tindak lanjut.

Perencanaan dalam sebuah proses pembelajaran sangat diperlukan sekali sebagai bahan untuk mencapai tujuan, begitupun dalam pengembangan metode sociodrama pelajaran PKn perencanaan dibuat sesuai dengan kurikulum pembelajaran Sekolah Menengah Pertama yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), seperti menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai (Indikator).

Pelaksanaan merupakan penjabaran dari perencanaan yang dibuat, dalam kegiatan pelaksanaan siswa sudah memahami peran masing-masing yang dilakukan dengan gaya dan ekspresi yang berbeda-beda sehingga siswa dapat menghayati permasalahan yang dihadapi dan mampu untuk mencari solusi dari permasalahan yang sedang dikaji dalam materi pembelajaran.

Pengontrolan, merupakan pengendalian dari pelaksanaan kegiatan dalam hal ini proses pembelajaran PKn metode sociodrama, dengan adanya kegiatan pengontrolan diharapkan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan, misalnya dalam kegiatan sociodrama guru tetap memperhatikan dan mengawasi perilaku siswa dalam mengungkapkan suatu ide atau pendapatnya sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman diantara teman-temannya

Evaluasi, merupakan tahapan akhir dari sebuah kegiatan. Dalam pelaksanaan sociodrama evaluasi dilakukan dengan cara merefleksi materi yang telah dibahas dalam pertunjukan sociodrama yang dilaksanakan siswa baik mengenai kelebihan maupun kelemahan dari sociodrama itu sendiri yang berhubungan dengan sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut guru dapat mengkombinasikan metode lain yang dapat mendukung proses pembelajaran misalnya metode permainan kuis dengan soal materi-materi PKn yang akan dibahas ataupun dengan menyimpulkan materi yang telah diterapkan dalam metode pembelajaran sociodrama tersebut.

Kegiatan pengembangan suatu metode akan berjalan dengan baik, apabila guru dapat membuat perencanaan dengan matang, selain itu guru harus dapat menghubungkan komponen-komponen pembelajaran dengan perencanaan yang akan disusun. Perencanaan tersebut meliputi : tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber serta evaluasi.

Berdasarkan hasil wawancara di atas diperoleh temuan penelitian bahwa, setiap kegiatan proses pembelajaran diakhiri dengan suatu harapan adanya perubahan yang melekat pada diri siswa. Perubahan tersebut dalam bentuk perilaku siswa yang membawa kearah positif atau kebaikan. Seperti halnya dalam

Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah, merupakan subjek pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk kepribadian Bangsa . Suatu negara demokratis pada akhirnya harus bersandar pada pengetahuan, keterampilan dan kebajikan dari warga negaranya dan orang-orang yang mereka pilih untuk menduduki jabatan publik.

Selain itu dalam teori Teori motivasi juga dikembangkan oleh Herzberg (dalam Sudrajat ; 2008) dikenal dengan “Model Dua Faktor” dari motivasi, yakni faktor motivasional adalah hal-hal yang mendorong berprestasi yang sifatnya intrinsik dan faktor hygiene atau “pemeliharaan” yakni faktor-faktor yang sifatnya ekstrinsik. Dari kedua faktor tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam hal ini yang tergolong faktor motivasional adalah hasil nilai yang diraih siswa dalam menerima pelajaran PKn yang mengalami kemajuan setelah penerapan metode sociodrama, sedangkan faktor Hygiene atau pemeliharaan di sini adalah metode sociodrama yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran guna menunjang hasil yang lebih baik.

PKn secara programatik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai (*content embedding values*) dan pengalaman belajar (*learning experiences*) dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntunan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dengan melalui penerapan metode sociodrama harus dapat melahirkan siswa sebagai warga negara yang kritis, kreatif, inovatif dan bertanggung jawab yang merupakan cermin dari adanya kehidupan yang demokrasi.

Hal tersebut tentunya guru harus tetap memberikan stimulus dan dorongan terhadap siswa untuk selalu berperilaku demokrasi, dengan pembiasaan siswa tersebut perilaku demokrasi akan selalu tertanam dalam dirinya.

Metode merupakan salah satu alat untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, seperti halnya yang disampaikan oleh Wiyono, seseorang yang memiliki motivasi belajar tinggi akan melakukan kegiatan belajar secara optimal (Wiyono, 2003:28-34). Dengan demikian dalam proses pembelajaran guru harus dapat semaksimal mungkin memotivasi siswa agar siswa memiliki motivasi yang tinggi sehingga dapat belajar secara optimal dan memperoleh hasil belajar secara maksimal.

Salah satu cara guru dalam memotivasi siswa adalah memberikan metode pembelajaran yang akan membuat siswa termotivasi. Seperti halnya yang telah dijelaskan

sebelumnya, banyak macam metode yang sering dijadikan cara untuk menumbuhkan motivasi belajar anak salah satunya adalah metode sosiodrama. Dengan menggunakan metode sosiodrama, siswa dapat memerankan tokoh lakon yang sesuai dengan keinginannya, selain itu sambil belajar siswa juga menggali kemampuan/potensi yang ada pada dirinya seperti kemampuan berekting atau bersandiwara. Hal lain, dengan adanya penggunaan metode yang bervariasi dalam pembelajaran sedikit demi sedikit akan menghilangkan kebosanan atau kejenuhan yang terdapat pada siswa ketika mengikuti pelajaran dan sebaliknya apabila dalam pembelajaran menggunakan metode yang monoton, tujuan pembelajaran akan sulit dicapai atau siswa enggan untuk belajar. Oleh karena itu sudah menjadi kewajiban guru harus memiliki keterampilan dalam menentukan metode pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Setelah dilakukan observasi dan wawancara dari teknik pengumpulan data, disimpulkan terdapat perbedaan antara aspek kegiatan yang erat kaitannya dengan motivasi belajar dalam mata pelajaran PKn di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen dalam hal ini kelas VIII C lebih memiliki motivasi yang tinggi dari pada kelas kontrol yakni kelas VIII D.

Dari uji t pretest yang dilakukan menghasilkan L_{hitung} bernilai lebih kecil dari L_{tabel} yakni $-2,379 < 2,018$ dari $n_1 = 22$ dan $n_2 = 22$, karena n sama maka derajat kebebasannya $(dk) = n_1 + n_2 - 2$ dari situlah dapat diketahui H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa uji t untuk pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai prestasi sama.

Dari uji t post test yang dilakukan menghasilkan L_{hitung} bernilai lebih kecil juga dari L_{tabel} yakni $-17,712 < 2,018$ dari $n_1 = 22$ dan $n_2 = 22$, karena n sama maka derajat kebebasannya $(dk) = n_1 + n_2 - 2$ dari situlah dapat diketahui H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa uji t untuk post test kelas eksperimen dan kelas dapat disimpulkan terdapat perbedaan tingkat kognitif sebelum ataupun sesudah penerapan metode sosiodrama.

Selain dari uji t yang telah dihitung, tingkat perbedaan atau efektifitas yang terjadi sebelum ataupun sesudah penggunaan metode sosiodrama juga dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh dari hasil nilai siswa melalui pretest dan post test.

Saran

Saran bagi siswa SMP Negeri 2 Parang : Supaya lebih giat mengikuti berbagai kegiatan dan pembelajaran yang dilakukan di sekolah, karena

berbagai kegiatan dan pembelajaran tersebut selain dapat menambah pengetahuan juga dapat meningkatkan sikap sosial, kreatifitas, kemampuan para siswanya.

Saran bagi para pendidik di SMP Negeri 2 Parang :
1. Agar mampu untuk mempertahankan terlebih lagi untuk mengembangkan berbagai kegiatan pembelajaran dan khususnya metode pembelajaran yang akan membawa lebih giat mengikuti pembelajaran atau dapat lebih memotivasi anak untuk lebih kreatif dan inovatif yang tentunya juga memberikan pengaruh besar untuk anak khususnya terhadap prestasi. 2. Berpikir lebih kreatif serta inovatif untuk menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran yang menarik agar mampu untuk lebih menumbuhkan minat para siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diadakan.

Saran bagi peneliti yang lain, dikarenakan populasi penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Parang saja, untuk peneliti yang akan datang disarankan agar dapat lebih memperluas populasi yang digunakan. Penelitian ini pula terbatas pada dua variabel saja, maka untuk penelitian yang akan datang disarankan supaya dapat ditambahkn lagi variabel-variabel bebas lainnya yang memiliki kemungkinan adanya pengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (edisi revisi), Bandung : Bumi Aksara
- Arikunto. Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Faturrahman. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya
- Nara, hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta: Bandung
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sudjana, nana. 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensido Offset.
- Kosasih, A. Djahari. 1995. *Landasan Operasional Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Persekolahan 1994*. Bandung : Laboratorium Pengajaran PMP IKIP.
- Roestiyah N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ruslan Rosady. 2006. *Metode Penelitian Publik Relation dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syaiful Bahri D, Zain. 1995. *Konsep Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta :

Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

M, Sardiman A.2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Hadjar, Ibnu, *Dasar-dasar metodologi penelitian kuantitatif dalam pendidikan*, Jakarta, PT.Raja Grafindo Persada, 1999

Gistituati, N, (2002). *Model pembelajaran yang efektif dalam pendidikan kewarganegaraan*, Buletin Pembelajaran, Nomor 01/Tahun 25, Edisi Maret 2002, Universitas Negeri Padang, hh 13-32

Sardiman, A.M, (1986). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Fathurrohman.Pupuh, Sobry. (2007). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung : Refika Aditama.

Sumber Skripsi

Toha.2011. *Pengaruh Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Simulasi terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta:UIN Syarif Hidayatullah.

Mariahyati,Indah.Tanpa tahun. *Pengaruh Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2009 Mata Kuliah Akuntansi Perpajakan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya:UNESA

Sumber Internet

Nurmaulana, Cevi. 2008. *Profil Pengembangan Metode Sosiodrama dalam Menumbuhkan Perilaku Demokrasi Siswa (Kajian Deskriptif Kualitatif di SDN 5 Munjul Jaya Purwakarta*. (Online). <http://cevimaulana.blogspot.com/2010/09/skripsi.html> (Diakses tanggal 02-02-2013, pukul 21:07)

Kamboja,Amier.*Metode Simulasi*. <http://amierkamboja88.wordpress.com/2010/04/23/> (Diakses tanggal 11-03-2014, pukul 19.38)



UNESA
Universitas Negeri Surabaya